

SCUOLA DELL'INFANZIA



CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso i mezzi digitali

METODOLOGIA ADOTTATA

- Learning by doing
- Apprendimento collaborativo

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

tutti

ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

Attività:

- Scoperta e uso dei mezzi espressivi disponibili di un programma di paint (matite, pennarelli, pastelli di varie fogge e dimensioni, gomme, stampini, figure geometriche, strumenti di trasformazione del disegno)
- Interagire con il Registratore suoni: individuazione di un file suono, attivazione/disattivazione, conoscenza della funzione dei pulsanti del registratore (esegui, registra, ferma, cerca dall'inizio/dalla fine), registrazione della propria voce, riascolto della registrazione e salvataggio

Prodotto:

- Realizzazione di disegni liberi o guidati
- Realizzazione di un file audio



Crea la tua
**Impronta
Digitale**

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

**ARTICOLAZIONE
DELLE
CLASSI/GRUPPI**

Lavoro individuale, di coppia, di piccolo gruppo, di sezione

**STRUMENTI DIDATTICI
E DIGITALI ADOTTATI**

LIM, PC, tablet, smartphone, software disegni

**TIPOLOGIA DI
PRODOTTI**

- Realizzazione di semplici disegni digitali
- Realizzazione di un file audio

**TIPOLOGIE DI PROVA
PER LA VERIFICA E LA
VALUTAZIONE DELLE
COMPETENZE**

Tipologia di prova:

- Utilizzare software per la realizzazione di disegni digitali
- Griglie di osservazione sulle procedure utilizzate

Valutazione: vedi rubrica di valutazione

**SKILLS DEI DOCENTI
PER AVVIARE LA
SPERIMENTAZIONE**

- Web app e programmi per il disegno e per la registrazione vocale

EVIDENZE OSSERVABILI*

Attività

- Utilizzare i principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia in modo sicuro e responsabile, con la supervisione dei docenti/genitori.
- Riconoscere dati e informazioni corrette o errate relative a contesti concreti e ludici.
- Utilizzare un programma di *paint* per realizzare disegni liberi o su indicazioni
- Utilizzare un programma di registrazione vocale

3 ANNI

L'alunno con il supporto dell'insegnante/genitore:

- Utilizza un programma di *paint* per disegni liberi
- Realizza un disegno seguendo indicazioni date
- Realizza una registrazione vocale

4 ANNI

L'alunno con la guida del docente/genitore in parziale autonomia:

- Utilizza un programma di *paint* per disegni liberi
- Realizza un disegno seguendo indicazioni date
- Realizza una registrazione vocale

5 ANNI

L'alunno con la supervisione dei docenti/genitori, in autonomia:

- Utilizza un programma di *paint* per disegni liberi
- Realizza un disegno seguendo indicazioni date
- Realizza una registrazione vocale

* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono "qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori".

La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione, dei progressi dell'alunno individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.

Ne consegue la necessità di individuare per ogni annualità le evidenze osservabili su cui costruire gli strumenti valutativi che possano supportare questo processo, quali griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo, finalizzati sia a valutare/autovalutare il contesto educativo per promuovere azioni di progettazione e miglioramento, sia a documentare tutta l'azione didattico-educativa nell'ottica della continuità verticale.